Era del Investigador . 1920

Nombre ______
Jugador ______
Ocupación ______
Edad ______ Sexo ______
Residencia ______
F.Nacimi. ______

Caracteristicas

FUE | DES | POD
CON | APA | EDU
TAM | INT Idea | Tasa Movimi.

Herida Grave | PV Máx. | Locura Temporal | Locura Indefinida | Inicio | Máximo

Puntos de Vida

Moribundo 00 01 02
Desmayado 03 04 05
06 07 08 09 10
11 12 13 14 15
16 17 18 19 20

Cordura

Locura 01 02 03 04 05 06 07
08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Call of Cthulhu

Puntos de Magia

PM Máx.
00 01 02 03 04
05 06 07 08 09
10 11 12 13 14
15 16 17 18 19
20 21 22 23 24

Suerte

Sin Suerte 01 02 03 04 05 06 07
08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Habilidades del Investigador

- ☐ Contabilidad (05%)
- ☐ Antropología (01%)
- ☐ Evaluar (05%)
- ☐ Arqueología (01%)
- ☐ Artesania (05%) ______
- ☐ ______
- ☐ ______
- ☐ Encanto (15%)
- ☐ Trepar (20%)
- Crédito (00%)
- Mitos de Cthulhu (00%)
- ☐ Disfrazar(05%)
- ☐ Esquivar (DES/2)
- ☐ Conducir (20%)
- ☐ Electricidad (10%)
- ☐ Charlataneria (05%)
- ☐ Pelea (25%)
- ☐ ______
- ☐ Arqueología (01%)
- ☐ Armas Pistola (20%)
- ☐ Armas Rifle/Escopeta (25%)
- ☐ ______
- ☐ Primeros Auxilios (30%)
- ☐ Historia (05%)
- ☐ Intimidar(15%)
- ☐ Saltar (20%)
- ☐ Idioma (01%) ______
- ☐ ______
- ☐ ______
- ☐ Idioma Materno (EDU) ______
- ☐ Leyes (05%)
- ☐ Buscar Libros (20%)
- ☐ Escuchar (20%)
- ☐ Cerrajeria (01%)
- ☐ Mecánica (10%)
- ☐ Medicina (01%)
- ☐ Tradición Popular (10%)
- ☐ Orientarse (10%)
- ☐ Ocultismo (05%)
- ☐ Conducir Máquina (01%)
- ☐ Persuadir (10%)
- ☐ Pilotar (01%) ______
- ☐ Psicología (10%)
- ☐ Psicoanálisis (10%)
- ☐ Cabalgar (05%)
- ☐ Ciencias (01%) ______
- ☐ ______
- ☐ ______
- ☐ Escamoteo (10%)
- ☐ Encontrar lo oculto (25%)
- ☐ Sigilo (20%)
- ☐ Supervivencia (10%) ______
- ☐ Nadar (20%)
- ☐ Lanzar (20%)
- ☐ Rastrear (10%)
- ☐ ______
- ☐ ______
- ☐ ______
- ☐ ______
- ☐ ______

Armas

Arma	Normal	Difícil	Extrem.	Daño	Rango	Ataques	Munición	Malfunción
Desarmado				1d3+bd	-	1	-	-

Combate

Bonus Daño
Complex.
Esquivar

Trasfondo

Descripción Personal

Rasgos

Ideologia y Creencias

Lesiones y Cicatrices

Gente Importante

Fobias y Manías

Lugares significativos

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones Preciadas

Encuentros con Entidades Extraña

Equipo

Dinero y Bienes

Nivel de Gasto
Efectivo
Patrimonio

Referencia Rapida

Tiradas de Habilidad y Característica

Niveles de éxito:

Pifia	Fallo	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
100/96+	>hab	≤hab	½ hab	⅕ hab	01

Forzar la Tirada: Se debe justificar la repetición de la tirada; No se puede Forzar una Tirada de Combate o Cordura

Heridas y Curación

Primeros Auxilios cura 1 PV; Medicina cura +1d3 PV

Herida Crítica = perdida de ≥½ PV máx en un ataque.

Alcanzar 0 PV sin Heridas Críticas = **Incosciente**

Alcanzar 0 PV con Heridas Críticas = **Moribundo**

Moribundo: Primeros Auxilios = temp. estabilizado; necesaria Medicina

Factor Natural de curación (sin Heridas Críticas): se recupera 1PV por día

Factor Natural de curación (Heridas Críticas): tirada de curación semanal

Compañeros

Pers.
Jugador

Pers.
Jugador

Pers.
Jugador

Pers.
Jugador

Yo

Pers.
Jugador

Pers.
Jugador

Pers.
Jugador

Pers.
Jugador